ENGLISH

Credits

All versions coded and produced by Arc Developments.
Game Design and Graphics by Arc Developments.
Manual written by Richard.

Should you experience loading difficulties with this product, please put the disks ONLY (retain the packaging and documentation) into some sturdy packaging and send it to:

Department RBZ,
Image Works,
Irwin House,
118 Southwark Street,
London.
SE1 OSW.

Please include details of your computer and a brief description of the problem. We will endeavour to provide you with a replacement within 28 days of receiving the disk. This in no way affects your statutory rights.

VIRUS WARNING

This product is guaranteed by Mirrorsoft Ltd. to be virus free. Mirrorsoft Ltd. cannot accept any responsibility for damage caused to this product through virus infection. To be safe, always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game, particularly if you've just finished using another piece of software. We cannot accept any responsibility for disks that become infected after purchase, but we will replace them for you. Return the disks directly to us enclosing £4.00 per disk to cover the cost of replacement. We will endeavour to replace the disk(s) for you as soon as we possibly can.

NOTE

Due to improvements and enhancements in the various versions of this game, there may be some slight discrepancies in the manual. Any such changes have been made with the intention of giving you greater enjoyment of this game.

EARLY TIMES GREEN TIP

NO. 1 TRY NOT TO WASTE ENERGY – SWITCH OFF LIGHTS, TV AND STEREO, AND DON'T WASTE GAS, ELECTRICITY OR WATER.

NEW YORK...2067

From the very start of the Industrial Revolution back in the 18th Century, Mankind has been slowly killing the planet. With the one hand he has exhausted all of Mother Earth's natural resources and with the other he has repaid her by saturating the atmosphere with dirt and pollutants.

As Mankind stumbled into the polluted wake of the 21st Century, the Worlds' greatest brains finally began to realise that unless something was done immediately, life on earth would soon become an out of date concept.

The ultimate decision came from the highest corridors of power on the planet - only those 'chosen few' from each of the major population centres of the world would be saved, living a self contained life on secretly built City Ships far out to sea. Those left behind would have to fend for themselves in the mountains and hills, away from the decaying cities. Their reasoning was logical but without human compassion: was it not better that a selected few survive and rebuild, than none at all?

They estimated that the pollution that hung over the cities would hopefully disappear given a decade or two so the order was given to construct the Wolverine, large robots programmed to patrol the deserted cities and keep them intact and ready for their eventual return.

At first, crime was rampant and the Wolverine were faced with a conflict of programming. Their prime directive was to protect the city for the return of the Chosen Few, but the biggest danger to the city came from the criminal elements who still lived in it. Their most basic robotic law prevented them from directly or indirectly harming human life, yet they were unable to perform their prime directive without breaking this law. As a result, many of the Wolverine were destroyed by the humans who were increasingly bitter against anything that represented the authorities who had abandoned them. Only a few short months after the Golden Voyage, a war had begun. Unfortunately, a third side was about to enter the fray...

THE COMING OF THE SCAVENGERS

They came from nowhere. At first their purpose was not clear. The huge insect-like robots indulged in a huge orgy of destruction, tearing apart anything that stood in their way. Most of the people who had decided to stay in the cities fled as soon as the Scavengers appeared, but a few opted to stay and live like rats in the ruins.

After a few months of intense activity, the Scavengers purpose became clearer. An enormous area around what used to be Central Park was completely levelled by them, and in its place was built a huge domed building, ('the Furnace'). The Scavengers sent out raiding parties to scavenge metal and other alloys from whatever they could get their pincers on, and they then returned their bounty to the building where it was recycled and used either for the manufacture of more Scavengers or for another 'secret' purpose...

Naturally, the remaining Wolverine had to try and protect the city from these dark invaders, but their weaponry wasn't designed for full scale combat. Slowly but surely, the Wolverine became more and more depleted until only one remained...

The last remaining Wolverine has broken his programming, but at a cost. His in-built library computer (known as the Oracle) has been damaged beyond repair. His ability to defend himself has also been severely reduced. What little instrumentation he has that is working indicates that far from the pollution levels falling, pollution is increasing at an alarming rate. All of the available data suggests that the major source of the new pollution emanates from the mysterious domed building that the Scavengers have built in the centre of New York. If the pollution level continues to increase, Wolverine will soon be unable to function. His only course of action is to somehow repair his systems and destroy the building before it is too late. As always, things aren't quite that straight forward...

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST/COMMODORE AMIGA

Insert your ROBOZONE disk into your internal drive and turn on your machine. The game will now boot up automatically.

Single sided ST users: You will be able to play the first level of ROBOZONE but you will need to send in the coupon found in this manual to request your remaining single sided Levels disk which will give you access to Levels 2 and 3.

Controls

ATARI ST/COMMODORE AMIGA

ROBOZONE is controlled by Joystick only. Additional keys available are:

P	Pause
ESCAPE	Quit
S	Sound Effects ON (Select on Credits screen only)
M	Music ON (Select on credits screen only)

IBM PC & 100% COMPATIBLES

Boot up your PC. Insert Disk 1 and at the DOS prompt type "ROB" followed by RETURN. You may then select your Graphics Mode from the on screen menu. Please insert any remaining disks only when prompted to.

Controls (IBM PC)

ROBOZONE can be played with a PC joystick or by keyboard. The following keyboard controls are available:

Q	Up		
A	Down	SPACE	Fire
O	Left	H	Pause
P	Right	CTRL and Q	Quit to DOS

EARLY TIMES GREEN TIP

NO. 2 BEFORE YOU THROW ANYTHING AWAY, STOP AND THINK. MIGHT SOMEONE ELSE HAVE A USE FOR IT?

COMMODORE 64

Disk - Insert the disk in the drive. Type "LOAD "*",8,1" and press RETURN. The game will now load and run.

Tape - Insert the cassette into your data recorder. Hold down the SHIFT key and press and release the RUN/STOP key. Press PLAY on your recorder when prompted, and the game will load and run.

Controls (C64)

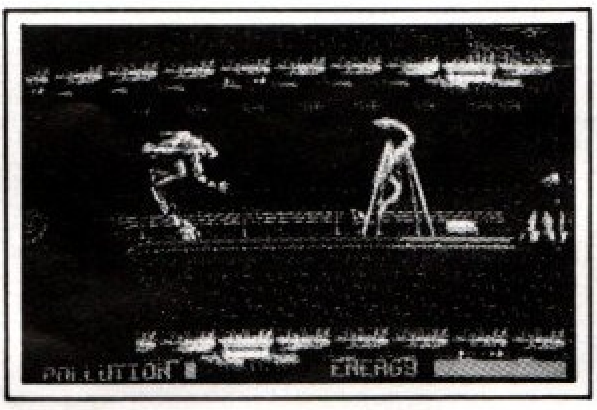
ROBOZONE can only be played with a joystick. Additional keyboard option:

RUN/STOP Pause

SPECTRUM

Disk - Insert the disk into the drive and select LOADER from the on-screen menu and press ENTER. The game will load and run.

Tape - Insert the cassette into the cassette player, then type LOAD "" and press ENTER. The game will load and run.



LEVEL 1

(48k Spectrum users should note that due to the size of each level in ROBOZONE there are no sound effects included in 48k mode)

AMSTRAD CPC

Disk - Insert the disk in the drive and type RUN "DISK". The game will load and run.

Tape - Insert the cassette into the cassette player. Hold down CONTROL and press ENTER. The game will load and run.

Controls (Spectrum/Amstrad)

ROBOZONE can be played with either keyboard or joystick. The keyboard controls are as follows:

Q	Up	P	Right
A	Down	SPACE	Fire
O	Left	H	Pause

LEVEL 1
9 A.M ON A NEW YORK SUBWAY

The area surrounding the Furnace has been completely sealed off. Wolverines' only chance is to try and find a way through the old disused New York subway system which will hopefully lead him into the remains of the streets of the Big Apple...

(A) Score
(B) Current Weapon and Ammo Counter
(C) Pollution level
(D) Current Energy level
(E) Wolverine
(F) Pick Up Component
(G) Scavenger
(H) Holes

The New York subway is crawling with Scavengers and a few untrusting humans. Wolverine must work out a route through the old subway tunnels that will get him up into the streets.

(A) Score
This shows the current score. When you complete the level, it will be carried over to the next level of the game.

(B) Current Weapon and Ammo Counter
Wolverine is equipped with a basic gun which allows controlled bursts of fire until 999 bullets have been released. He then reloads with another 999**.

(C) Pollution level
The longer Wolverine takes to complete each level, the higher the pollution level will become. Once the level reaches maximum, Wolverine will collapse and the game will end. The pollution level is carried over from one level to the next, so it is very important that each level is mapped so that Wolverine can complete them in the minimum amount of time possible.**

(D) Current Energy
Wolverine starts the game with maximum energy levels. If he is hit by Scavenger fire or he collides with a Scavenger or drops from a great height, then his energy levels will decrease. Energy can be boosted by collecting energy pick ups.

(E) Wolverine
Wolverine is controlled by you, the player.

(F) Pick Up
Scattered throughout the subway tunnels are various components from other less fortunate Wolverine robots. Wolverine can collect and use these by crouching down and picking them up*. The components will give Wolverine extra weaponry** and energy boosts.

(G) Scavengers
There are many different types of Scavenger to be encountered in the tunnels and each one has to be fought in a different way. Some are tougher to destroy than others. Some are only scouts and are thus unarmed. However, let them get away and they might increase the number of Scavengers that you will encounter during the level!

(H) Holes
There are many holes that Wolverine can jump through to reach lower levels. He can also jump back up these holes by positioning himself beneath them, crouching down then leaping up in one movement. Pushing left or right once in the air will ensure that Wolverine pulls himself up to the left or the right of the holes.

* **C64** users should note that to collect pick ups you just have to walk into them. You don't have to crouch down. This applies to both levels 1 and 2.

** **Spectrum** and **Amstrad** users should note that the pollution level is independent for each level and is not carried over to a new level. You should also note that Wolverines weapon system is slightly different from the other versions within the subway tunnels. Instead of being able to collect different weapons, Wolverine can collect Weapon boosters that increase the strength and effectiveness of the standard in-built weapon.

EARLY TIMES GREEN TIP

NO. 3 TAKE AS MUCH RUBBISH AS YOU CAN TO LOCAL RECYCLING CENTRES.

Level 2
The Streets of New York

Wolverine has successfully navigated his way through the subway tunnels and now faces the streets of New York. If he is to reach the Scavengers furnace then he needs to rebuild his Oracle computer, the source of all his knowledge.

Hidden within the streets are the Oracle components that Wolverine requires. At the start of this level he doesn't know how many components there are or even what they do. Only by collecting them and getting them fitted will this information become available.

C64 users should note that the streets of New York are displayed in a 2d environment and not in 3d as illustrated above. The control method for this level is the same as in level 1.

Control (not C64)
Push forward on your joystick to make Wolverine walk forward. Pull backward for a few seconds to make Wolverine face in the opposite direction. Whenever Wolverine walks up to a crossroads, he can walk left or right into the roads. The view will then switch to show Wolverine facing in his new direction. To aid in mapping, note that the city backgrounds change depending on which direction Wolverine is facing.

When firing on the enemy, Wolverine can change the elevation of his fire power. Simply press and hold down fire and then pull back to rise the elevation or push forward to lower the elevation of the shots.

To collect pick ups in the streets simply move Wolverine over the item.

The Scientist
When the 'Chosen Few' were selected for the Golden Voyage, one eminent robotic engineer was omitted from the list. He did not agree with the vetting system of excluding those not deemed worthy of saving and so he eventually fell out of favour. For months he worked on the design of the Wolverine, thinking that they were to be used in the restoration of the cities and their transformation into cleaner and safer environments. He was kept in the dark about the elitist City Ships until after the Wolverine designs were completed, then they were reprogrammed to follow the new directives.

Wolverine must locate the scientist and seek out his help. His first priority should be the communications circuit, which will enable him to establish contact with the scientist known only as 'Tank' (a nickname from his school days, when they used to call him thinktank or Tank for short). Unless Wolverine gets this circuit, Tank will probably attack him as if he were an enemy.

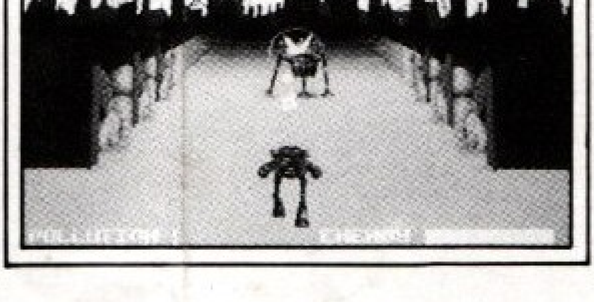
Apart from the Oracle circuit components, there are many extra weapons available to Wolverine throughout the level. Once again, the pollution level indicator will rise the longer you take to complete the game. Not all of the weapons that Wolverine can collect will function correctly as many of them are the remains of previously destroyed Wolverines and are not necessarily reliable.

Level 3
Out of the fire and into the Furnace

Wolverine has regained the Oracle and is now ready to enter the Furnace and destroy it, before the pollution gets too high. With the aid of his rocket boosters, now back and functioning normally, Wolverine is able to penetrate the outer defences of the Furnace.

Half constructed Scavengers wake, detecting Wolverines' presence as he flies by. New Scavenger robots and previously unseen flying craft swoop down to attack, desperate to destroy the intruder before he reaches the heart of the Furnace.

There are many extra pick ups that Wolverine can use inside the Furnace. Extra and new weapons are available, and energy can be restored if Wolverine can survive long enough. The very heart of the furnace forms the belly of the enormous Furnace Guardian, (also known as the Protector) who is heavily armed and very very dangerous. If Wolverine can destroy him, then he will not only stop the source of pollution but he will permanently terminate the manufacture of new Scavengers!



Level 2

FRANCAIS

Crédits

Toutes les versions ont été programmées et produites par Arc Developments.
Conception du Jeu et Graphismes par Arc Developments.
Rédaction du Manuel par Richard.

En cas de difficulté pour le chargement de ce produit, veuillez placer UNIQUEMENT les disquettes dans un emballage solide (gardez l'emballage et la documentation) et les envoyer à:

Department RBZ,
Image Works,
Irwin House,
118 Southwark Street,
London.
SE1 OSW.

Veuillez préciser le type d'ordinateur et ajouter une courte description du problème. Nous nous efforcerons de remplacer notre produit dans un délai de 28 jours après réception de la disquette. Ceci n'affectera en aucune façon vos droits statutaires.

PREVENTION VIRUS

Mirrorsoft Ltd. vous garantit que ce produit n'est atteint d'aucun virus. Mirrorsoft Ltd. ne pourra être tenu responsable pour tous dommages causés à ce produit par virus. Pour plus de sécurité, éteignez toujours votre machine pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu et, tout particulièrement, quand vous venez d'utiliser un autre logiciel. Nous ne pourrions être tenus responsables si les disquettes étaient infectées par un virus après achat; cependant, nous vous les remplacerons. Retournez-nous directement les disquettes et joignez £4.00 par disquette pour couvrir les frais de leur remplacement. Nous nous efforcerons de remplacer le(s) disquette(s) aussi rapidement que possible.

REMARQUE

Compte tenu des améliorations apportées aux versions de ce jeu, il est possible que vous trouviez des petites erreurs dans ce manuel. Tous les changements ont été apportés pour que ce jeu vous fournisse une plus grande satisfaction.

EARLY TIMES GREEN TIP

NO. 4 IF YOU HAVE A CHOICE, AVOID BUYING PACKAGED GOODS.

NEW YORK ... 2067

Depuis le tout début de la Révolution Industrielle du 18ème siècle, l'Homme détruit lentement la Terre. D'une main il épuise toutes les ressources naturelles de notre Terre et de l'autre main, il la remercie en saturant son atmosphère de saleté et de pollution.

Alors que l'Homme trébuchait dans le sillage pollué du 21ème siècle, les plus grands cerveaux du Monde commencèrent enfin à comprendre qu'à moins que quelque chose ne soit fait immédiatement, la vie sur terre deviendrait rapidement un concept démodé.

La décision finale vint des plus grands groupes de puissance de la planète - seulement les "groupes d'élus" parmi chacun des plus grands centres de population du monde seraient sauvés, vivant une vie indépendante sur les Navires Villes, construits secrètement, situés très loin en mer. Les autres seraient laissés en arrière et devraient se débrouiller tous seuls dans les montagnes et les collines, loin des villes en décadence. Ils raisonnaient de façon tout à fait logique mais sans aucune compassion: n'était-il pas mieux que quelques élus survivent et reconstruisent, plutôt que personne?

Ils estimèrent que la pollution qui pesait sur les villes disparaîtrait heureusement en l'espace d'une décennie ou deux et l'on donna donc l'ordre de construire les Wolverines, de grands robots programmés pour patrouiller dans les villes désertées, les garder intactes et les préparer à leur éventuel retour.

Au début, la criminalité régnait et les Wolverines devaient faire face à des problèmes de programmation. Leur mission principale était de protéger la ville pour le retour des Groupes d'Elus, cependant, la plus grande menace pour la ville provenait des éléments criminels qui continuaient à y vivre. Leurs lois robotiques de base les empêchaient d'endommager la vie humaine de façon directe ou indirecte, et ils ne pouvaient donc poursuivre leur objectif sans désobéir à cette loi. Par conséquent, de nombreux Wolverines furent détruits par les humains, qui devenaient de plus en plus amers par rapport à tout ce qui représentait les autorités qui les avaient abandonnés. Quelques mois seulement après le Voyage Doré, une guerre avait commencé. Malheureusement, un troisième participant allait entrer dans la bagarre...

L'ARRIVEE DES SCAVENGERS

Ils arrivèrent de nulle part. Au départ, leurs intentions n'étaient pas très claires. Les énormes robots à l'apparence d'insecte apparurent pour semer la destruction dans une orgie sans précédent, anéantissant tout ce qui se trouvait sur leur passage. La plupart des gens qui avaient décidé de rester dans les villes fuirent dès que les Scavengers apparurent, alors que quelques-uns (soit très courageux, soit très stupides) choisirent de rester et de vivre comme des rats dans les ruines .

Après quelques mois d'activité intense, les intentions des Scavengers devinrent tout à fait claires. Ils avaient rasé une zone gigantesque des alentours, autrefois Central Park, pour y construire à la place un bâtiment gigantesque à dôme,("le Four"). Les Scavengers envoyèrent des équipes de raid pour récupérer du métal et autres alliages provenant de tout ce qui pouvait se trouver sous leur pinces. Ils rapportaient ensuite leurs trésors au bâtiment où ils étaient recyclés et alors utilisés pour la production de nouveaux Scavengers ou dans un autre but plus "secret"...

Les Wolverines qui restaient devaient évidemment essayer de protéger la ville contre ces sombres envahisseurs, mais leur armement n'était pas adapté au combat de grande envergure. Le nombre de Wolverines diminua de plus en plus, lentement mais sûrement, jusqu'à ce qu'il n'en restât plus qu'un...

Le dernier Wolverine restant a réussi à détruire son programme, mais à un certain prix. Sa bibliothèque informatique interne (connue sous le nom d'Oracle) a été endommagée sans aucun espoir de réparation. Sa capacité à se défendre est elle aussi sérieusement réduite. Le peu d'appareils en état de fonctionnement indique que, loin de diminuer, les niveaux de pollution augmentent à un taux plus qu'alarmant.
Tous les renseignements disponibles suggèrent que la source principale de cette pollution supplémentaire émane de ce mystérieux bâtiment à dôme que les Scavengers ont construit au milieu de New York. Si le taux de pollution augmente encore, le Wolverine sera rapidement dans l'incapacité de fonctionner. D'une manière ou d'une autre, son seul moyen d'action est de réparer ses systèmes et de détruire le bâtiment avant qu'il ne soit trop tard. Les événements ne se déroulent cependant jamais comme on l'avait prévu...

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST/COMMODORE AMIGA

Insérez votre disquette ROBOZONE dans le lecteur interne et allumez votre machine. Le jeu se mettra en route automatiquement.

Utilisateurs de ST à une face: Vous aurez la possibilité de jouer le premier niveau de ROBOZONE, mais vous devrez envoyer le coupon inclus dans ce manuel pour demander votre autre disquette de Niveaux à une face qui vous donnera accès aux Niveaux 2 et 3.

Commandes

ATARI ST/COMMODORE AMIGA

ROBOZONE est contrôlé avec le joystick uniquement. Les touches supplémentaires disponibles sont:

P	Pause
ESCAPE	Abandonner
S	AVEC Effets Sonores (Choisir uniquement sur écran Crédits)
M	AVEC Musique (Choisir uniquement sur écran Crédits)

EARLY TIMES GREEN TIP

NO. 5 DON'T WASTE PAPER – BUY RECYCLED PAPER PRODUCTS.

IBM PC & COMPATIBLES 100%

Mettez en route votre PC. Insérez Disquette 1 et après le message DOS, tapez "ROB" suivi de RETURN. Vous pouvez alors choisir votre Mode Graphismes sur le menu à l'écran. Veuillez n'insérer les autres disquettes que lorsque l'on vous en a donné l'ordre.

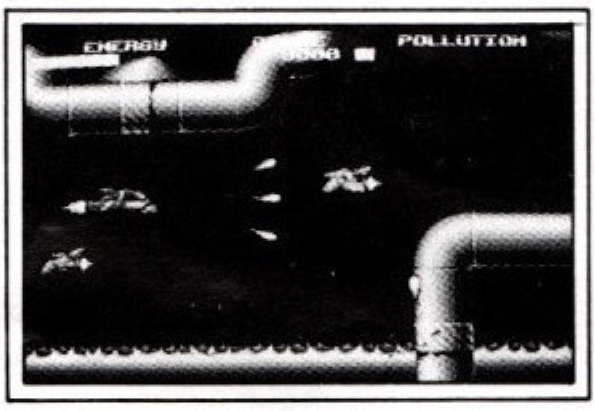
Commandes (IBM PC)

ROBOZONE peut être contrôlé soit avec un joystick PC soit avec le clavier. Les commandes clavier suivantes sont disponibles:

Q	Haut	SPACE	Feu
A	Bas	H	Pause
O	Gauche	CTRL et Q	Retour à DOS
P	Droite		

COMMODORE 64

Disquette _ Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez "LOAD"*",8,1" et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se déroulera.



Level 3

Cassette - Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez la touche SHIFT enfoncée, appuyez sur la touche RUN/STOP et relâchez-la. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur quand vous en recevez l'ordre et le jeu se chargera et se déroulera.

Commandes (C64)

ROBOZONE n'est contrôlé qu'avec le joystick. Option du clavier supplémentaire: RUN/STOP Pause

SPECTRUM

Disquette - Insérez la disquette dans le lecteur, choisissez LOADER sur le menu à l'écran et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera.

Cassette - Insérez la cassette dans le lecteur de cassettes, tapez ensuite LOAD "" et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera.

(Les utilisateurs de SPECTRUM 48k noteront que, du fait de l'importance de chaque niveau dans ROBOZONE, les effets sonores n'ont pas été inclus dans le mode 48k)

AMSTRAD CPC

Disquette - Insérez la disquette dans le lecteur et tapez RUN "DISK". Le jeu se chargera et se déroulera.

Cassette - Insérez la cassette dans le lecteur de cassettes. Gardez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera.

Commandes (Spectrum/Amstrad)

ROBOZONE peut être contrôlé soit avec le clavier, soit avec le joystick. Les commandes clavier sont les suivantes:

Q	Haut	P	Droite
A	Bas	SPACE	Feu
O	Gauche	H	Pause

NIVEAU 1
9H00 DANS UN SOUTERRAIN NEW YORKAIS

L'accès a été interdit dans la zone autour du Four. La seule chance du Wolverine est d'essayer de se frayer un passage à travers le vieux système souterrain new yorkais, que personne n'utilise plus, mais qui pourrait, avec de la chance, le mener jusqu'aux ruines des rues de New York "Big Apple"...

(A) Score
(B) Arme actuelle et compteur de munitions
(C) Niveau de pollution
(D) Niveau d'énergie actuel
(E) Wolverine
(F) Composant à ramasser
(G) Scavenger
(H) Trous

Le métro new yorkais est infesté de Scavengers et de quelques humains en qui on ne peut avoir confiance. Le Wolverine doit se trouver un passage à travers les tunnels du vieux métro pour arriver à rejoindre les rues de la ville.

(A) Score
Ceci indique le score actuel. Quand vous terminerez un niveau, le score sera reporté au niveau suivant du jeu.

(B) Arme actuelle et compteur de munitions
Le Wolverine est équipé d'un simple pistolet qui lui permet de tirer des coups de feu contrôlés jusqu'à ce que 999 balles aient été tirées. Il le recharge ensuite avec 999 nouvelles balles*.

(C) Niveau de pollution
Plus le Wolverine prendra de temps à terminer un niveau, et plus le niveau de pollution augmentera. Quand le niveau atteindra le maximum, le Wolverine s'effondrera et le jeu se terminera. Le niveau de pollution est reporté d'un niveau à l'autre, il est donc essentiel qu'une carte de chaque niveau soit établie de façon à ce que le Wolverine puisse les terminer en un minimum de temps**.

(D) Energie actuelle
Le Wolverine commence le jeu avec des niveaux d'énergie maximum. S'il est touché par le feu d'un Scavenger ou s'il entre en collision avec un Scavenger ou fait une chute de très haut, ses niveaux d'énergie diminueront. On peut faire remonter le niveau d'énergie en ramassant des composants d'énergie disponibles.

(E) Wolverine
Le Wolverine est contrôlé par vous-même, le joueur.

(F) Composants à ramasser

Différents composants d'autres robots Wolverines moins chanceux se trouvent éparpillés dans les tunnels du métro. Wolverine peut les ramasser et les utiliser en s'accroupissant et en les ramassant*. Les composants donneront au Wolverine un armement supplémentaire et renforceront son énergie.

(G) Scavengers

Plusieurs types différents de Scavengers se trouvent dans les tunnels et chacun doit être combattu d'une manière différente. Certains sont plus difficiles à détruire que d'autres. Certains ne sont que des éclaireurs et ne sont donc pas armés. Cependant, si vous les laissez s'échapper, il est possible qu'ils aillent augmenter le nombre de Scavengers que vous rencontrerez dans ce niveau!

(H) Trous

Il y a de nombreux trous par-dessus lesquels le Wolverine peut sauter pour atteindre des niveaux plus bas. Il peut aussi re-sauter ces trous vers le haut en se plaçant au-dessous de ceux-ci, s'accroupissant et bondissant en un mouvement. Pousser vers la gauche ou vers la droite une fois en l'air garantira au Wolverine un saut sur la gauche ou sur la droite des trous.

* Les utilisateurs de **C64** noteront que pour ramasser des objets il leur suffit de marcher parmi eux. Vous n'avez pas à vous accroupir. Ceci s'applique au niveau 1 et au niveau 2.

** Les utilisateurs de **Spectrum** et **Amstrad** noteront que le niveau de pollution est indépendant pour chaque niveau et il n'est pas reporté au nouveau niveau. Vous noterez également que le système d'armes du Wolverine est légèrement différent par rapport aux autres versions, à l'intérieur des tunnels du métro. Au lieu de pouvoir ramasser des armes différentes, le Wolverine peut ramasser des amplificateurs d'armes qui augmentent la force et l'efficacité des armes internes standard.

EARLY TIMES GREEN TIP

NO. 6 WALK OR CYCLE WHENEVER POSSIBLE.

Niveau 2
Les Rues de New York

Le Wolverine a réussi à se frayer un chemin au travers des tunnels du métro et affronte maintenant les rues de New York. Pour atteindre le four des Scavengers, il devra reconstruire son ordinateur Oracle, la source de toutes ses connaissances.

Les composants de l'Oracle dont le Wolverine a besoin se trouvent cachés dans les rues. Au début de ce niveau, il ne connait pas le nombre de composants ou même ce qu'ils font. Ces renseignements ne seront disponibles que lorsqu'ils auront été ramassés et installés.

Les utilisateurs de C64 noteront que les rues de New York sont représentées dans un deuxième environnement et non pas dans un troisième comme l'illustration ci-dessus.

Quand les "Groupes d'Elus" furent choisis pour le Voyage Doré, un ingénieur en robotique éminent fut omis de la liste. Il n'était pas d'accord avec le système d'examen qui consistait à exclure ceux qu'il ne valait pas la peine de garder et il a donc finalement été rejeté. Pendant des mois il travailla sur la conception du Wolverine, pensant qu'on en aurait besoin pour la reconstruction des villes et leur transformation en un environnement plus propre et plus pur. On ne lui avait pas parlé des Navires Villes élitistes avant que la conception du Wolverine fut achevée. Ils furent alors reprogrammés pour suivre de nouvelles directives.

Le Wolverine doit localiser le scientifique et demander son aide. Son premier objectif devrait être le circuit de communication devant lui permettre d'établir le contact avec le scientifique, connu uniquement sous le nom de "Tank" (surnom qu'on lui avait donné à l'école, quand ils l'appelaient thinktank (puits de science) ou Tank en plus court). A moins que le Wolverine n'obtienne le circuit, Tank l'attaquera certainement comme s'il était un ennemi.

Outre les composants du circuit de l'Oracle, il y a beaucoup d'autres armes supplémentaires à la disposition du Wolverine tout au long du niveau. N'oubliez pas que l'indicateur de niveau de pollution augmentera en proportion du temps qu'il vous faudra pour terminer le jeu. Contrairement au niveau du métro, le Wolverine peut ramasser des objets simplement en marchant parmi ceux-ci. Certaines des armes que le Wolverine peut ramasser ne fonctionneront pas correctement, puisque la plupart d'entre elles sont des restes de Wolverines détruits précédemment et l'on ne peut pas forcément compter dessus.

Niveau 3
Passé à la casserole, vous passez maintenant au Four

Le Wolverine a repris possession de l'Oracle et est maintenant prêt à entrer dans le four et à le détruire, avant que la pollution ne devienne

trop importante. Avec l'aide des fusées de lancement qu'il a recupérées, et qui fonctionnent normalement, le Wolverine peut pénétrer dans les défenses extérieures du Four.

Des Scavengers à demi terminés se réveillent en cours de formation, détectant la présence du Wolverine alors qu'il vole aux alentours. Des nouveaux robots Scavengers et des embarcations volantes qui n'étaient encore pas apparues, descendent en piqué pour attaquer, impatientes de détruire l'intrus avant qu'il n'atteigne le cœur du Four.

Il y a beaucoup d'autres objets à ramasser que le Wolverine peut utiliser à l'intérieur du Four. Des armes supplémentaires et nouvelles sont disponibles, et le niveau d'énergie peut remonter si le Wolverine réussit à survivre assez longtemps. Le centre même du four compose le ventre de l'énorme Gardien du Four, qui est lourdement armé et extrêmement dangereux. Si le Wolverine réussit à détruire le Gardien, alors, non seulement il supprimera la source de pollution, mais il arrêtera également la production de nouveaux Scavengers!

EARLY TIMES GREEN TIP

NO. 7 NEVER DROP LITTER AND REMEMBER THE COUNTRY CODE.

DEUTSCH

Mitarbeiter

Codierung und Produktion aller Versionen von Arc Developments.
Game-Design und Grafiken von Arc Developments.
Handbuch geschrieben von Richard.

Sollten Sie Schwierigkeiten beim Laden dieses Produktes haben, legen Sie NUR die Disketten (behalten Sie die Verpackung und Dokumentation) in einen gut gepolsterten Umschlag und senden diesen an:

Department RBZ
Image Works
Irwin House
118 Southwark Street
London
SE1 OSW

Geben Sie bitte genaue Informationen über Ihren Computer und eine kurze Beschreibung des Problems. Wir werden uns bemühen, Ihnen einen Ersatz innerhalb 28 Tagen nach Erhalt der Disketten zukommen zu lassen. Ihre Verbraucherrechte sind davon nicht betroffen.

VIRUS-WARNUNG

Mirrorsoft garantiert, daß dieses Produkt frei von Computerviren ist. Mirrorsoft lehnt jede Verantwortung für Schäden an diesem Produkt ab, die aus einer Virusinfektion entstanden sind. Aus Sicherheitsgründen sollten Sie Ihr Gerät für mindestens 30 Sekunden abschalten, bevor das Spiel geladen wird - besonders, wenn Sie vorher ein anderes Software-Programm benutzt haben. Wir lehnen jede Verantwortung für Disketten ab, die nach Kauf von Viren infiziert wurden, doch sind wir bereit, Ihnen einen Ersatz für diese beschädigten Disketten zu erstatten. Senden Sie die Disketten und £4,00 pro Diskette zur Deckung der Ersatzerstattung an die oben genannte Adresse. Wir werden uns bemühen, Ihnen die Disketten so schnell wie möglich zu ersetzen.

HINWEIS

Auf Grund von Verbesserungen und Verfeinerungen der Versionen dieses Spiels, können kleine Diskrepanzen im Handbuch auftauchen. Diese Veränderungen wurden mit der Absicht durchgeführt, den Unterhaltungswert dieses Spiels zu erweitern.

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST/COMMODORE AMIGA

Die ROBOZONE-Diskette in das Laufwerk legen und den Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch booten.

Bei einseitigen Laufwerken: Sie werden den ersten Level von ROBOZONE spielen können, jedoch müssen Sie für Level 2 und 3 den Gutschein (im Handbuch) einsenden, um die weiteren "einseitigen Level-Disketten" anzufordern.

EARLY TIMES GREEN TIP
NO. 8 TRY AND PERSUADE YOUR PARENTS TO BUY ENVIRONMENTALLY FRIENDLY HOUSEHOLD PRODUCTS.

Steuerungen

ATARI ST/COMMODORE AMIGA

ROBOZONE wird nur mit dem Joystick gesteuert. Weitere zur Verfügung stehende Tasten sind:

P	PAUSE
ESCAPE	Abbrechen
S	Sound-Effekte AN (Nur vom Mitarbeiter-Schirm [Credits] wählen)
M	Musik AN (Nur vom Mitarbeiter-Schirm [Credits] wählen)

IBM PC & 100% KOMPATIBLE GERÄTE

PC booten. Diskette 1 einlegen und beim DOS-Zeichen "ROB" eingeben; dann RETURN drücken. Sie können nun den Grafikmodus vom Bildschirmmenü wählen. Legen Sie weitere Disketten nur bei Aufforderung ein.

Steuerungen (IBM PC)

ROBOZONE kann mit einem PC-Joystick oder über Tastatur gespielt werden. Weitere zur Verfügung stehende Tastatursteuerungen sind:

Q	Hoch	LEERTASTE	Feuer
A	Runter	H	Pause
O	Links	CTRL und Q	Zum DOS abbrechen
P	Rechts		

COMMODORE 64

Diskette - Diskette in das Laufwerk legen. "LOAD "*",8,1" eingeben und RETURN drücken. Das Spiel wird nun laden und starten.

Kassette: Kassette in den Datenrekorder einlegen. SHIFT-Taste gedrückt halten und RUN/STOP-Taste betätigen und loslassen. Bei Aufforderung START auf dem Rekorder drücken. Das Spiel wird laden und starten.

Steuerungen (C64)

ROBOZONE kann nur mit einem Joystick gespielt werden. Zusätzliche Tastaturoptionen:

RUN/STOP	Pause

SPECTRUM

Diskette - Diskette in das Laufwerk legen und LOADER vom Bildschirmmenü wählen, dann ENTER drücken. Das Spiel wird laden und starten.

Kassette - Kassette in den Rekorder legen, LOAD "" eingeben und ENTER drücken. Das Spiel wird laden und starten.

(48K Spektrum-Benutzer sollten beachten, daß das 48K-Model auf Grund der Größe jedes ROBOZONE-Levels keine Sound-Effekte vorweist)

AMSTRAD CPC

Diskette - Diskette in das Laufwerk legen und RUN "DISK" eingeben. Das Spiel wird laden und anlaufen.

Kassette - Kassette in den Rekorder legen. CONTROL gedrückt halten und ENTER betätigen. Das Spiel wird laden und anlaufen.

Steuerungen (Spectrum/Amstrad)

ROBOZONE kann sowohl über Tastatur als auch mit dem Joystick gespielt werden. Sie Tastatursteuerungen sind wie folgt:

Q	Hoch	P	Rechts
A	Runter	LEERTASTE	Feuer
O	Links	H	Pause

LEVEL 1
9 UHR IN EINEM STILLGELEGTEN NEW YORKER U-BAHNTUNNEL

Das Gebiet um den Schmelzofen wurde gänzlich abgesperrt. Wolverines einzige Chance besteht darin, sich einen Weg durch das stillgelegte New Yorker U-Bahnnetz zu bahnen, der ihn hoffentlich zu den Überresten der "Big Apple"-Straßen führen wird...

(A) Punktestand
(B) Momentane Waffe und Munitionszähler
(C) Verschmutzungslevel
(D) Momentaner Energielevel
(E) Wolverine
(F) Aufgesammelte Roboterteile
(G) Scavenger
(H) Löcher

In den New Yorker U-Bahntunneln wimmelt es von Scavengers und einigen wenigen mißtrauischen Menschen. Wolverine muß eine Route durch die alten U-Bahntunnel ausarbeiten, die ihn hinauf in die Straßen führt.

(A) Punktestand
Zeigt den momentanen Punktestand. Beenden Sie den Level, wird dieser auf den nächsten Level übertragen.

(B) Momentane Waffe und Munitionszähler
Wolverine ist mit einer einfachen Waffe ausgestattet, die solange kontrolliert Flammen werfen kann, bis die 999 Kugeln verbraucht sind. Er muß dann seine Waffe mit weiteren 999 Kugeln laden.

EARLY TIMES GREEN TIP
NO. 9 TRY TO AVOID NOISE POLLUTION.

(C) Verschmutzungsgrad
Je länger der Wolverine dazu braucht, einen Level zu beenden, umso höher steigt der Verschmutzungsgrad an. Hat der Level erst einmal das Maximum erreicht, bricht Wolverine zusammen und das Spiel ist zu Ende. Der Verschmutzungsgrad wird von einem Level auf den nächsten übertragen. Daher ist es sehr wichtig, daß von jedem Level eine genaue Karte angefertigt wird, damit Wolverine die Levels in der kürzesten Zeit beenden kann.**

(D) Momentaner Energiestand
Wolverine beginnt das Spiel mit maximalem Energiestand. Dieser sinkt, wenn ihn ein Scavenger-Feuer trifft, er mit einem dieser Ungeheuer zusammenstößt oder aus hoher Höhe in die Tiefe stürzt. Energie kann durch aufgesammelte Roboterteile aufgefrischt werden.

(E) Wolverine
Sie steuern Wolverine.

(F) Aufgesammelte Roboterteile
Über das ganze U-Bahnnetz verstreut liegen verschiedene Teile anderer Woverine-Roboter, die weniger Glück hatten. Wolverine kann diese aufsammeln, indem er niederkauert und sie aufhebt*. Die Roboterteile geben Wolverine zusätzliche Waffen und erhöhen seinen Energiestand.

(G) Scavengers
In den Tunnels kriechen viele verschiedene Scavengerarten herum, und jeder dieser muß auf eine bestimmte Weise bekämpft werden. Einige sind weitaus schwerer zu zerstören als andere. Einige sind nur Späher und somit unbewaffnet. Wenn einer dieser jedoch entkommt, ist es sehr wohl möglich, daß sich die Zahl der Scavengers auf diesem Level drastisch erhöht!!

(H) Löcher
Es gibt viele Löcher, durch die Wolverine hindurchspringen kann, um tiefere Levels zu erreichen. Er kann auch durch diese Löcher zurück nach oben gelangen, indem er sich genau unter eines stellt, niederkauert und im selben Moment nach oben springt. Ziehen Sie den Joystick dann nach rechts oder links, wird sich Wolverine selbst nach rechts oder links aus dem Loch ziehen.

*C64-Benutzer sollten beachten, daß sie nur in ein Roboterteil hineinlaufen müssen, um dieses aufzuheben. Sie müssen nicht niederkauern. Dies betrifft sowohl Level 1 als auch Level 2.

** **Spectrum**- und **Amstrad**-Benutzer sollten beachten, das die Verschmutzungsrate eines Levels nicht auf den neuen Level übertragen wird. Sie sollten ebenfalls bedenken, daß die Wolverine-Waffensysteme sich ein wenig von den Versionen in den U-Bahntunneln unterscheiden. Hierbei sammelt der Wolverine keine Waffen auf, sondern kann Waffen-Boosters aufnehmen, um die Stärke und Effektivität seiner eingebauten Waffe zu erhöhen.

Level 2
Die Straßen von New York

Wolverine hat erfolgreich einen Weg durch die vielen U-Bahntunnel gefunden und steht nun den Straßen von New York gegenüber. Um den Scavenger-Schmelzofen erreichen zu können, muß er zuerst seinen Orakel-Computer neu aufbauen, der die Quelle seines Wissens darstellt.

Die Orakelteile, die Wolverine benötigt, sind in den Straßen versteckt. Zu Beginn dieses Levels weiß er noch nicht, wieviele Teile er finden muß oder was die einzelnen für eine Aufgabe haben. Nur durch Aufsammeln und Montieren dieser werden Informationen zugänglich.

C64-Benutzer sollten beachten, daß die Straßen von New York in einer 2D-Umwelt dargestellt werden und nicht, wie oben gezeigt, in 3D.

Als es um die Auswahl der "Auserkorenen" für die Goldene Reise ging, weigerte sich ein hochangesehener Roboter-Techniker, mit auf die Liste gesetzt zu werden. Er war mit dem Auswahlsystem nicht einverstanden, bei dem die als nicht für würdig betrachteten Menschen einfach ihrem Schicksal überlassen wurden. Über viele Monate hatte er am Design der Wolverinen gearbeitet. Er war der Ansicht gewesen, daß die Roboter die Städte restaurieren und im Laufe der Zeit eine saubere und sichere Umwelt schaffen würden. Die elitären "Schwimmenden Städte" blieben ihm bis zur Vollendung des Wolverine-Designs verheimlicht. Später wurden die Roboter dann umprogrammiert, um ihre neuen Aufgaben ausführen zu können.

Wolverine muß den Wissenschaftler finden, denn nur er kann ihm helfen. Seine Hauptaufgabe besteht jedoch zuerst einmal darin, den Kommunikations-Stromkreis wieder funktionstüchtig zu machen. Es wird ihm ermöglichen, Kontakt mit dem als "Tank" (ein Nickname aus der Schulzeit) bekannten Wissenschaftler herzustellen. Sollte es Wolverine nicht gelingen, den Stromkreis wieder funktionsfähig zu machen, wird Tank ihn höchstwarscheinlich als Feind betrachten und angreifen.

Nebst den Orakel-Teilen stehen dem Wolverine über den ganzen Level verstreut viele zusätzliche Waffen zur Verfügung. Wieder steigt der Verschmutzungsgrad je länger er zur Beendigung des Levels braucht. Anders als im U-Bahn-Level kann Wolverine Gegenstände aufsammeln, indem er einfach über diese hinweggeht. Nicht alle der Waffen, die Wolverine aufsammeln kann, werden richtig funktionieren. Viele davon sind Reste zuvor zerstörter Woverines und daher oft nicht zuverlässig.

Level 3
Vom Regen in die Traufe

Wolverines Orakel funktioniert wieder und er ist nun bereit, den Schmelzofen zu betreten und diesen zu zerstören, bevor die Verschmutzung alles vernichtet. Mit Hilfe seiner Raketen-Boosters wiedergekehrt und einwandfrei funktionierend ist Wolverine nun in der Lage, die äußeren Abwehrbarrieren des Schmelzofens zu durchbrechen.

Halb-zusammengesetzte Scavengers erwachen und spüren Wolverines Anwesenheit, als er vorbeifliegt. Neue Scavenger-Roboter und nie zuvor gesehene Flugzeuge stürzen auf den Eindringling hinab, um ihn zu vernichten, bevor dieser das Herz des Schmelzofen erreichen kann.

Wolverine kann viele zusätzliche Gegenstände aufsammeln, die er im Innern des Schmelzofens benutzen kann. Darunter stehen ihm extra und neue Waffen zur Verfügung. Wolverines Energie kann sich wieder neu aufladen, wenn er lange genug am Leben bleibt. Das eigentliche Herz des Schmelzofens bildet den Bauch des riesigen Schmelzofen-Wächters, der schwerst bewaffnet und äußerst gefährlich ist. Gelingt es Wolverine, den Wächter zu vernichten, macht er nicht nur der Verschmutzungsquelle ein Ende sondern auch der Herstellung von neuen Scavengers auf immer und ewig!

EARLY TIMES GREEN TIP
NO. 10 HELP CLEAN UP YOUR LOCAL ENVIRONMENT.